



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA



FACULTAD DE
PERIODISMO
Y COMUNICACIÓN SOCIAL

TRANSMEDIA EN EDUCACIÓN:

ANÁLISIS DE UNA EXPERIENCIA EN LA RIOJA
Y PERSPECTIVAS PARA EMPRENDER



LIC. BÁRBARA MARIEL DIBENE



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Facultad de Periodismo
y Comunicación Social

Especialización en Comunicación Digital

TRANSMEDIA EN EDUCACIÓN:

ANÁLISIS DE UNA EXPERIENCIA EN LA RIOJA
Y PERSPECTIVAS PARA EMPRENDER

Autor: Lic. Bárbara Mariel Dibene

Director: Dr. Martín González Frígoli

Diseño: DCV Dario Masmut

Mayo 2018

AGRADECIMIENTOS

En principio quiero agradecer a Martín Frígoli por haber aceptado ser nuevamente mi director en un proyecto de investigación. Por su lectura atenta, sus observaciones y su aliento.

También quiero agradecer a los docentes de la Especialización, que lograron trascender la “distancia” y orientarme en cada una de las materias; y a los del Profesorado, apasionados por la docencia que supieron ofrecerme esas lecturas que te despabilan.

Gracias, en ese sentido, a la educación pública por darme la oportunidad de hacer lo que más me gusta: aprender.

Por otro lado agradezco a todo el equipo de Cuento Con Voz, especialmente a Hebe Estrabou, su directora general, por su predisposición y por confiarme el proceso de sus decisiones. Y a los docentes y estudiantes que se entusiasmaron en contarme cómo vivieron la experiencia de participar de la propuesta.

Finalmente, gracias a mi familia, por el apoyo a seguir formándome; a mis amigas, que escucharon mis avances con cariño; y a mi novio y editor, una vez más, por estar en otra importante etapa de mi vida, diciéndome “vos podés”.

ÍNDICE

Resumen.....	7
--------------	---

Parte 1-Teoría

Capítulo 1-Introducción General.....	9
1.1 Tema.....	9
1.2 Problema.....	9
1.3 Contexto y justificación.....	12
1.4 Interrogantes iniciales.....	14

Capítulo 2- Antecedentes.....	17
2.1 Estado del Arte.....	17

Capítulo 3- Marco Teórico.....	21
3.1 El mundo en que vivimos.....	21
3.2 La transmedia, una oportunidad para experimentar.....	25

Capítulo 4-Marco Metodológico.....	27
---	-----------

Capítulo 5-Objetivos.....	31
5.1 Objetivo general.....	31
5.2 Objetivos Específicos.....	31

Parte 2-Análisis

Capítulo 6-Una apuesta por la transmedia en educación.....	33
6.1 Inicios de Cuento con Voz.....	33
6.2 Las partes del todo.....	37
6.3 El desafío de la gamificación.....	43
6.4 Falta de comunicación.....	46

Capítulo 7- El impacto en los jóvenes.....	49
7.1 Competencias transmedia.....	49
7.2 Tensiones sobre el concepto de nativos digitales.....	51

7.3 El valor de la radio.....	53
7.4 Llegada en interior.....	54
7.5 La voz de los chicos.....	56

Capítulo 8- ¿Con qué contamos?	61
8.1 Relevamiento de los recursos.....	61
8.2 Más que una cuestión de recursos.....	63
8.3 La posición del estado.....	65

Capítulo 9- El valor estratégico de la transmedia	69
9.1 El espacio: limitaciones y posibilidades de la transmedia en educación.....	72

Parte 3-Conclusiones

Capítulo 10-Conclusiones	77
10-Recomendaciones para CCV y proyectos similares.....	77
10.1 Reflexión final.....	79
10.2 La permanente búsqueda del ensanchamiento.....	82

Bibliografía	85
---------------------------	----

Anexo	89
--------------------	----

RESUMEN

El presente Trabajo Integrador Final (TIF) toma como objeto de análisis un proyecto transmedia del Ministerio de Educación de La Rioja del que participaron decenas de colegios secundarios de la provincia. A partir de entrevistas a docentes e integrantes del equipo a cargo, encuestas a estudiantes, y observación orientada de las piezas comunicacionales realizadas, se retrata la experiencia con sus aciertos y problemas. La premisa fue conocer las potencialidades de la transmedia como estrategia pedagógica y cuál es su impacto en las competencias comunicacionales de los jóvenes participantes; a la vez, se buscó contextualizar el caso en el marco de la sociedad red, el auge tecnológico y el rol del Estado en proyectos educativos innovadores. Finalmente, se generaron recomendaciones para iniciativas similares, haciendo hincapié en el beneficio para los jóvenes y las tareas y responsabilidades para las cuales está capacitado un comunicador digital dentro de un desafío de estas características.

Palabras clave: comunicación digital, transmedia, educación, planificación, sociedad red, competencias comunicacionales, brecha digital.



CAPÍTULO 1 Introducción General

1.1 TEMA

Análisis de una experiencia transmedia en educación. Caso Cuento con Voz 2016, un programa del Ministerio de Educación de La Rioja.

1.2 PROBLEMA

Cuento con Voz (en adelante CCV) fue un programa educativo lanzado desde el Ministerio de Educación de la provincia de La Rioja en 2016. Su premisa fue utilizar herramientas digitales gratuitas y accesibles para que los jóvenes riojanos de los últimos años del secundario relaten su experiencia escolar, barrial y personal de forma creativa.

El equipo de trabajo –conformado especialmente por profesionales de los medios y las artes plásticas, entre otras disciplinas– decidió que el proyecto fuera transmedia y durante su desarrollo se creó una historia principal –una cápsula del tiempo para guardar los recuerdos

de la provincia en el contexto del Bicentenario argentino-, se realizaron talleres radiales y audiovisuales, se montó una radio, se generó contenido en redes sociales y se lanzó un concurso en el que los estudiantes debían concretar misiones a partir de producir cortos, videoclips, campañas, y textos literarios, entre otras piezas.

Cuestiones de tiempo y de recursos materiales y humanos, además de decisiones políticas y de gestión pública, influyeron en que la idea original fuera adaptándose a ciertas oportunidades y dificultades conforme avanzaban los meses. A comienzos de 2017, CCV se planteó una segunda edición, por lo cual desde febrero se trabajó en la planificación de la experiencia. Sin embargo, desde el Ministerio de Educación provincial se decidió en mayo dar de baja al proyecto y adherir algunas de sus propuestas a Activados, otro programa estatal cuyo foco está puesto en realizar obras solidarias y sumar puntos para ganar un viaje a Bari-loche para el curso ganador.

Durante este proceso de investigación, se buscó reflexionar y sistematizar la experiencia riojana atendiendo a cada una de las decisiones de contenido, formato y plataforma elegida. Se recabó información del proyecto en general y se entrevistó tanto a integrantes del equipo como docentes y alumnos que fueron partícipes en distintas actividades. Asimismo, se rastrearon definiciones de transmedia y cómo esa narrativa se aplicó en otros contextos, y se pusieron en relación con otros valiosos conceptos en la era

digital como las competencias comunicacionales y la brecha tecnológica, que serán repasados a lo largo de los capítulos.

El gran objetivo fue conocer si la narrativa transmedia influyó en las decisiones pedagógicas del equipo de CCV y de los docentes y talleristas involucrados -y en caso afirmativo cómo lo hizo-, y qué tipo de interpelaciones/transformaciones provocó en los estudiantes que participaron, partiendo de la hipótesis de que existe una serie de habilidades necesaria para sacarle provecho a la propuesta.

La sistematización que se desarrolla durante el TIF pretende ser un reservorio de testimonios y una “fotografía en movimiento” de una experiencia que permita la reflexión en torno a las grandes ideas abordadas durante la Especialización en Comunicación Digital. Se destacan la articulación entre Comunicación, Tecnologías y Cultura; la importancia de adoptar una perspectiva comunicacional para abordar fenómenos tecnológicos, atendiendo a conceptos como el poder, la brecha digital y lo popular; la planificación de estrategias comunicacionales; y el abordaje integral de proyectos donde prime la investigación, el relevamiento y la colaboración entre disciplinas, aportando la propia especificidad del objeto de la Comunicación: la producción social de sentidos y su estrecha relación con la cultura, y por tanto, con la forma en que vemos, vivimos, transitamos y nombramos el mundo.

1.3 CONTEXTO Y JUSTIFICACIÓN

Vivimos en un contexto en el que la idea de que las tecnologías son suficientes en sí mismas para cambiar los procesos de aprendizaje ha sido refutada y en el que los estudios, investigaciones y congresos académicos dan cuenta de que gran parte de los docentes están comprendiendo esto y las adoptan como herramientas o facilitadoras de propuestas didácticas innovadoras. Incluso los medios de comunicación regularmente aportan ejemplos particulares que permiten visualizar los cambios que se están viviendo en las aulas.

En esa línea, CCV es una experiencia que puede servir de modelo por su planteo de repensar el lugar de las herramientas digitales en el aula y fuera de ella, su rol y vínculo con los docentes, y su aporte para la expresión de los jóvenes. Como experiencia provincial pública da cuenta además de las posibilidades que el Estado puede habilitar y la importancia de que luego apoye y sostenga una novedosa iniciativa.

La narrativa transmedia, de la mano de la tecnología como medio para la creación, está en boga en los últimos tiempos y se caracteriza por estar vinculada a proyectos que apuestan a la participación como clave de su éxito. Un ejemplo aplicado a educación en Argentina es Cuenta Regresiva (2011), un proyecto del Ministerio de Educación de la Nación que combina “interactividad, animación, ficción y registro documental”¹. Su objetivo es que estudiantes y docentes transiten el tema

¹-<http://www.cuentaregresiva.educ.ar/>



del tráfico ilegal de fauna silvestre en nuestro país de forma más entretenida y sensible.



Como bien expresan en la sección informativa del proyecto, hoy los jóvenes consumen, producen y comparten contenido diariamente. Están empapados de una enorme cultura audiovisual; tal vez sin notarlo, conocen de planos, equilibrios, colores, ambientes y guiones correspondientes al mundo del cine. Se puede trabajar desde la escuela sobre ese conocimiento para explotarlo y otorgarle un sentido que les posibilite expresarse aún más. Es por esto, que tecnología, educación y transmedia parecen ser una trilogía por la que apostar y sobre la que investigar para dejar asentadas sus posibilidades y limitaciones, tanto técnicas como de conocimiento.

En este punto, cabe decir que investigadores a nivel nacional, regional e internacional se han detenido en los últimos años a pensar estos

tópicos de manera recurrente pero de aristas tan distintas que dan cuenta de la complejidad del fenómeno. Con una simple búsqueda en el vasto mundo de Internet surgen títulos tan interesantes como los textos académicos “Narrativas transmedia nativas. Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso” de Carmen Costa Sánchez; y “Nuevas narrativas en el periodismo actual. Periodismo transmediático” de Pilar Ira-la Hortal; y la publicación en la Revista Argentina de Estudios de Juventud “Las tesis de grado: abordajes sobre jóvenes y tecnologías de la comunicación” de Bianca Racioppe, Maria Julia Poiré y Paloma Sánchez. Al mismo tiempo, en el estado del arte de esta investigación se detallarán publicaciones cuyo eje estuvo específicamente marcado por la transmedia en relación a la educación.

1.4 INTERROGANTES INICIALES

Esta investigación partió de una curiosidad e interés personal de introducirme en el mundo de la comunicación, educación y tecnología, gracias a un proyecto que efectivamente llegó a varias escuelas secundarias e incentivó la participación de los jóvenes. Además, la apuesta por la transmedia es una inquietud que también lleva en mí varios años, desde la primera vez que asistí al evento Mediamorfosis, promovido en Argentina y otros países por el productor y realizador Damián Kirzner, en el cual tuve conocimiento de proyectos exitosos bajo esa lógica.



Por otro lado, el paso por el profesorado en Comunicación de la facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata se convirtió en un motor que a mitad de camino de realización de este TIF renovó algunas preguntas y me permitió una mirada más integral de los ejes que espero haber logrado trabajar: Comunicación, Educación y Tecnología.

A continuación enumero los interrogantes iniciales de mi investigación:

1

¿De qué forma las narrativas transmedia pueden producir cambios en las estrategias pedagógicas?

2

¿Cuáles son las particularidades de la narrativa transmedia?

3

¿Cuáles son los desafíos del desarrollo de actividades y diseños de materiales educativos digitales?

4

¿Qué cambios se observan en el aula, en los alumnos y en los docentes con la incorporación de la tecnología a partir de un proyecto como CCV?

5

¿En qué sentidos las TICS ayudan a los jóvenes a expresarse en el contexto escolar?

6

¿Cuáles son las limitaciones técnicas y de conocimiento que tiene un programa enfocado en narrativa transmedia?

CAPÍTULO 2

Antecedentes

2.1 ESTADO DEL ARTE

En “Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas” un grupo de autores reflexiona sobre diferentes aristas del fenómeno transmediático, desde su origen y evolución hasta su relación con el periodismo ciudadano, con lo lúdico y con la televisión. Para este trabajo de investigación en particular, se destaca el aporte de Luciana Renó (2014) en “Transmedia, conectivismo y educación: estudios de caso”.

En el apartado, la autora explica su necesidad de discutir el papel de las tecnologías digitales en los procesos educativos contemporáneos y dar cuenta a través del conectivismo la idea del aprendizaje y conocimiento a través de la red, las experiencias individuales y la diversidad de información circulando. Relaciona estas ideas con la transmedia y se pregunta respecto a las características que debe tener la información para ser efectivamente transmediática.

Renó repasa a autores como Carlos Scolari y Vicente Gosciola, referentes del campo, para hablar sobre transmedia, sus características y sus especificidades, así como también para aclarar que no es transmedia “cualquier estrategia que tenga más de una plataforma mediática”. Con esa perspectiva analiza dos casos educati-

vos: la red social para la educación ‘sapo Campus’², desarrollada por la Universidad de Aveiro (Portugal) y el proyecto ‘Cuenta Regresiva’- ya mencionado- del Ministerio de la Educación de Argentina. Es fundamental su lectura para este TIF ya que introduce los ejes generales que guían la investigación: la educación, la tecnología, la sociedad red y la transmedia, aporta autores de relevancia en la temática y aborda la metodología del estudio de casos.

Por otro lado, se rescatan varios puntos del libro “Aprendizaje y educación en la sociedad digital” específicamente del capítulo “La narrativa transmedia como alfabetización digital” de José Luis Rodríguez Illera y Núria Molas Castells (2013). Los autores consideran a la narrativa transmedia, en palabras de Salinas (2008), como una “buena herramienta para facilitar la implicación activa de los estudiantes, atendiendo a destrezas emocionales e intelectuales a distintos niveles”. En su análisis, incorporan autores como Henry Jenkins para explicar la transmedia y se preocupan por aportar claves para entender cómo en la educación formal y no formal se fomentan las competencias de apropiación y uso de la tecnología.

Para el presente TIF es primordial pensar en claves para entender la transmedia en relación a la educación, y aquel texto aporta nociones como alfabetización digital, mundo narrativo y participación, entre otras, para seguir explorando. Es valioso el estudio de caso que también se observa aquí en relación al juego transmedia “La carta ancestral” (2011), de

²<http://campus.sapo.pt/>

ficción, que se utiliza en el aula. Los autores destacan que aunque fue limitado (puesto que se extendió sólo durante 12 encuentros), permitió motivar a los jóvenes y que le dediquen tiempo fuera de la escuela, lo que genera la “necesidad de repensar la relación entre prácticas en educación formal y en contextos de cultura cotidiana”.

Desde el ámbito académico universitario, el TIF de la Especialización en Comunicación Digital de la Universidad de Quilmes realizado por la licenciada Analía Fraser (2015) “Sensaciones, un proyecto transmedia sobre la soledad” también resulta significativo. A partir de su lectura se destacan las revisiones sobre conceptos como era digital, cultura, transmedia, hipermediaciones, subjetividades, digitalización y creación colectiva. Además, el relato de la autora sobre la construcción de un proyecto transmedia propio permite rever sus características y acercarse aún más a una definición y ejemplos prácticos.

Finalmente, es de consideración el estudio del Instituto de Estadística de la Unesco “Uso de TIC en educación en América Latina y el Caribe. Análisis regional de la integración de las TIC en la educación y de la aptitud digital” (2013), ya que aborda otras de las preguntas que atraviesa este TIF: cuestiones como el acceso, la brecha digital y las dificultades técnicas y de uso para la incorporación de la tecnología en el aula. En el estudio, se analiza cuántas escuelas tienen radio y televisor para uso pedagógico, cuántas computadoras hay por alumno y si existe ac-

ceso a Internet y de qué tipo es. También se preguntan cuántos docentes están capacitados para enseñar mediante el uso de TIC.

En el texto se refuerza la idea de que cada TIC tiene sus “propias fortalezas y debilidades” y que factores económicos, de infraestructura (como electricidad y conectividad) y de capacitación docente son determinantes a la hora de que cada escuela (y que cada país, a través de programas de educación) decida sobre cuáles implementar, consideraciones que también se traerán a la investigación.

CAPÍTULO 3

Marco Teórico

3.1 EL MUNDO EN QUE VIVIMOS

Manuel Castells (2008) fue uno de los teóricos que se detuvo a observar y enumerar los cambios que condujeron a una nueva forma de vivir durante el siglo XX. En “La era de la información. Economía, sociedad y cultura” el autor habla de la crisis del capitalismo, con consecuencias como la flexibilidad laboral y el nacimiento del trabajador genérico (reemplazable por máquinas o cualquier otra persona); y la explosión de movimientos sociales y culturales que defienden los derechos humanos y de la mujer y levantan banderas como el ecologismo.

Pero el mayor impacto es, sin dudas, consecuencia de la revolución de la tecnología de la información. De pronto, todo se trató de inmediatez y fluidez, y nació la Sociedad Red, con una nueva economía –informacional- y una nueva cultura -la virtualidad- que impactó de lleno en todos los ámbitos de la sociedad. En el ámbito educativo, específicamente, se observan las consecuencias de esto a partir de los cambios en la percepción del tiempo y del espacio, la caída de los grandes discursos de la modernidad (la palabra del docente deja de ser “sagrada”), la crisis de la lógica escritural y las nuevas formas de lectura, y los antagonismos generacionales. Esto lo explica Jorge Huergo (2004) en “Los medios y las tecnologías en educación”, donde asevera que el desafío de la escuela en relación a las Tecnologías de la in-

formación y la comunicación (TICS) tiene que ver con llevarlas al aula de manera productiva, formativa y crítica.

Las TICS aparecen como primer concepto clave y del que se reúnen decenas de opiniones a favor y en contra. Julio César Sal Paz (2010), las entiende como “avances tecnológicos producidos en los campos de las telecomunicaciones, de la electrónica y de las ciencias de la computación” que permiten la digitalización y la transmisión de información. En “Notas sobre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación” el autor describe como características principales de las TICS la deslocalización, la instantaneidad, la interactividad, la inmaterialidad, la interconexión y los elevados parámetros de calidad e imagen.

En torno a este concepto hay diferentes perspectivas de análisis que hemos recorrido en la especialización. Por un lado está la vertiente determinista tecnológica, que entiende que ante la incorporación de las TICS en el aula hay efectos sobre el aprendizaje escolar en forma directa. Asimismo, interpretan a la tecnología—que entendemos como cualquier herramienta y/o extensión del cuerpo que media con el entorno de las personas— como un riesgo; por ejemplo, piensan que pueden acabar con el soporte del libro. Por otro lado existe la vertiente determinista social, que considera a la tecnología resultado del entramado social y la observa atravesada por valoraciones políticas y económicas, con lo cual se olvida preguntarse respecto a los desarrollos tecnológicos en sí mismos.



Finalmente, la perspectiva socio-técnica procura situarse en medio de ambas ideas; considera a la tecnología y la sociedad como dos esferas relacionadas. Desde esta posición, la tecnología no es un artefacto único y cerrado, sino que se resignifica por el uso.

Una pregunta que surge ante la idea de las TICS es ¿cómo los estudiantes se apropian del proceso de digitalización? En principio, cabe destacar que ellos han nacido en un mundo plagado de tecnología. Las redes sociales, los dispositivos como computadoras hogareñas y celulares, y las novedades continuas son algo que suelen asimilar de forma naturalizada. Sin embargo, esa asimilación no es natural ni tampoco se da siempre, ya que puede verse reducida por la brecha digital, otro concepto importante que engloba el acceso desigual y limitado a las TICS. Cuando pensamos en la brecha debemos tener en cuenta las dimensiones tecnológicas, de conocimiento, de información, económicas y de participación. Es decir, un joven puede tener una pc y no saber usarla, o sólo usarla como entretenimiento, o no saber jerarquizar contenidos de una búsqueda, o incluso no tener acceso a Internet, entre otras variantes.

Finalmente, cabe destacarse en relación a estos conceptos la idea de competencias comunicacionales. Los estudiantes no sólo deben ser hábiles en manejar la tecnología como el software y el hardware, sino que –como indica Carles Monereo Font referenciado en varios artículos sobre el tema– deben reunir las competencias sociocognitivas para buscar informa-

ción y “aprender a aprender”, comunicarse, colaborar y participar en la vida pública. Además, deben incorporar una nueva forma de lectura, convirtiéndose en lectores estrategas y multidimensionales.

Al hablar de competencias comunicacionales nos referimos entonces a una serie de habilidades y conocimientos que permiten a una persona interpretar y usar apropiadamente determinadas variedades lingüísticas en determinadas situaciones de comunicación. Mandar un mail, chatear, publicar un mensaje en Facebook y buscar información en un navegador son tareas que ponen en juego un bagaje cultural y comunicativo muy importante, requieren una alfabetización distinta: múltiple, digital, electrónica. A riesgo de caer en una definición instrumental, hay que resaltar en palabras de Aguaded Gómez (2007) en “La edu-comunicación: una necesidad sentida, una apuesta urgente”, que estamos hablando de habilidades que implican una formación de la conciencia crítica y el desarrollo de destrezas activas y creativas para conocer y comprender los procesos de comunicación que se viven hoy.

Para poner estas ideas en relación a los contextos locales, en “Mundo virtual y cambio cultural”, Martín Hopenhayn (2003) explica que lo que se necesita en la región es superar los problemas de logros y equidad según ingresos, clase social y localización territorial; y trabajar sobre la desigualdad en cuanto al acceso y manejo de redes informáticas y medios audiovisuales, claves para promover la visibilidad cultural y tener acceso al espacio público.

3.2 LA TRANSMEDIA: UNA OPORTUNIDAD PARA EXPERIMENTAR

La transmedia es, en pocas palabras, un tipo de narrativa que involucra a un sujeto activo de la comunicación. Según Henry Jenkins, se caracteriza por la expansión, la inmersión, la construcción de mundos y la subjetividad. En este tipo de narrativa, un relato se expande y conserva las características principales que se le otorgaron a sus espacios y personajes; cada nuevo “canal” aporta más a la historia madre que orienta al resto de las producciones. Un producto, sin embargo, puede tener diferentes grados de transmedia. Podemos hablar de una trasposición cuando hay una traducción más o menos fiel de una historia base, por ejemplo cuando se pasa de un comic a una película. También puede existir un escenario en el que la narrativa continúe con información ineludible para la comprensión de la historia, con más información en cada medio. Y finalmente tenemos una transmedia plena, donde hay una historia que se cuenta en varios medios, con diferentes lenguajes y dinámicas de apropiación.

Para llevar adelante un proyecto transmedia debemos tener ciertos criterios de planificación; pueden ser estratégicos, cuando se plantea una expansión de antemano, con cierta previsibilidad; o más bien tácticos, cuando la expansión es progresiva en función de la aceptación del relato y las dinámicas propuestas. Cabe en este punto traer dos conceptos que suelen confundirse con la transmedia, pero que significan cosas diferentes. Lo multimedia implica que una historia se narre en diferentes soportes por

yuxtaposición, cuando los elementos se presentan en forma separada; o integración, cuando están combinados y presentan una estructura. Lo crossmedia, en tanto, se trata de una historia relatada en diferentes soportes que sólo tiene sentido si se consume en su totalidad.

Es importante además entender que las audiencias de este tipo de producciones ejercitan un consumo fragmentado, buscan acceder al contenido en todo momento y lugar, son consumidoras y productoras a la vez, y requieren de espacios concretos de participación.

Con este panorama, resulta interesante pensar que ejercitar estas narrativas en el aula permite no sólo incentivar la creatividad y el trabajo con lenguajes multimediales, sino abordar otros conceptos interesantes, como la presunta neutralidad de la red, la relación de la tecnología con las políticas estatales y los derechos de propiedad de los contenidos que circulan por Internet (incorporar las nociones de copyleft, copyright y licencias Creative Commons).

La transmedia ofrece, por un lado, el espacio de Internet en su sentido de colaboración y producción, permitiendo generar contenidos en forma más accesible gracias a herramientas digitales. También, permitir un trabajo en territorio, donde lo “digital” cobre materialidad. En ese sentido, debemos pensar en proyectos que promuevan procesos de cambio en los jóvenes, que tengan en cuenta su universo cultural y que se valgan de la tecnología para facilitar la concreción de sus ideas.

CAPÍTULO 4

Marco Metodológico

La investigación se basó en el paradigma cualitativo, que como indica Lidia Gutiérrez (2006) tiene como objetivo describir e interpretar una parte de la realidad considerando el contexto y la cultura desde una perspectiva integradora. Específicamente, se trabajó con la técnica de estudio de caso, que “examina o indaga sobre un fenómeno contemporáneo” y en el que se “utilizan múltiples fuentes de datos”, según indica Piedad Cristina Martínez Carazo (2006) citando a Yin (1989).

Aunque algunos autores critican su confiabilidad, otros como Chetty (1996), cuyas opiniones son recogidas también por Carazo, aseguran que la técnica permite “estudiar los fenómenos desde múltiples perspectivas y no desde la influencia de una sola variable”, y que es “adecuada para investigar fenómenos en los que se busca dar respuesta a cómo por qué ocurren” determinados fenómenos.

Se utilizaron además entrevistas semi-estructuradas, que son aquellas en las que el entrevistador parte de un plan general en el que tiene en cuenta el tema o los temas que quiere atravesar en la conversación. Luego, realiza la orientación para que la persona vaya desarrollando cada uno de los temas con la dirección, profundidad y método que le resulte más atractivo” (Saltalamaccia, 2005).

Para este trabajo se entrevistaron a las siguientes personas:

Florencia Agost, alumna

Tobías Fuentes, alumno

Micaela Vega, alumna

Carolina Hipochaki, docente

Ana Yohanso, docente

Daniel Reynoso, docente y diseñador multimedial

Horacio Héctor Paidón, administrador de red

Marcos Rodríguez, coordinador de la radio de CCV

Álvaro Vildoza, coordinador de la transmedia de CCV

Hebe Estrabou, coordinadora general de CCV

Juan Luna, ministro de educación de La Rioja

Núria Molas Castells, pedagoga e investigadora por la Universidad de Catalunya

Finalmente, se aplicó la encuesta, un método que se caracteriza por permitir tomar una muestra representativa de un colectivo a partir de preguntas estandarizadas. En este caso puntual se decidió desarrollar un cuestionario en un formulario de Google que fue contestado por nueve estudiantes que participaron de CCV 2016. Su objetivo primordial fue tener un panorama –aunque sea general y muy parcial por la cantidad de encuestados– de los consumos mediáticos de los jóvenes. El interés a gran-

des rasgos fue conocer qué dispositivos y redes sociales utilizan los adolescentes y con qué fin; cómo se informan; qué les gusta “producir”; qué herramientas digitales utilizan; qué les gustó de CCV y qué mejorarían, entre otras cosas.

CAPÍTULO 5

Objetivos

5.1 GENERAL

Describir la experiencia del programa transmedia 2016 del Ministerio de Educación de La Rioja, Cuento Con Voz, para determinar sus alcances y limitaciones y proponer líneas de acción para su continuación.

5.2 ESPECÍFICOS

- 1 Enunciar las características de la narrativa transmedia y analizar en qué medida el proyecto logró implementarlas.
- 2 Examinar el impacto de las TIC desde una perspectiva cultural para dar cuenta del desarrollo de competencias comunicacionales de los alumnos durante la implementación del proyecto.
- 3 Distinguir las limitaciones y perspectivas a futuro de la narrativa transmedia en el contexto educativo argentino y en la sociedad red.
- 4 Desarrollar una serie de recomendaciones para mejorar la experiencia piloto del año 2016 y para proyectos educativos que quieran iniciarse en la narrativa.



PARTE 2 ANÁLISIS

CAPÍTULO 6 Una apuesta por la transmedia en educación

6.1 INICIOS DE CUENTO CON VOZ

A principios de 2016, Hebe Estrabou – coordinadora general de CCV- tuvo la motivación de proponer un programa en el Ministerio de Educación de La Rioja y quiso que se trate de algo diferente, que motive e incentive la participación de los jóvenes, que genere contenido, que trabaje la formación y que aproveche las herramientas tecnológicas disponibles en la actualidad.

Con esa idea se contactó con Álvaro Vildoza –licenciado en comunicación social de la FPyCS de la UNLP y oriundo de La Rioja- con quien comenzó a hablar de transmedia. Se trataba de una narrativa que él había conocido gracias a eventos como el Mediamorfosis, realizado en la ciudad de Buenos Aires por tercera vez en

septiembre de 2017, en el que se trabaja el concepto a partir de la presentación de diferentes proyectos. El evento es organizado por Damián Kirzner, reconocido productor televisivo, y ha visto desfilar propuestas como Beto, una serie infantil que tiene como protagonista a un niño con Síndrome de Down, que luego expande su relato a juegos didácticos y libros, entre otras cosas; y Zamba, también una serie infantil con pantalla en la TV Pública que logró llevar la historia a juegos, libros y hasta un parque temático.

Tras aceptar incorporarse al proyecto y ser su coordinador transmedia, Vildoza llegó en abril del mismo año al evento de cine BACIFI; allí había un pequeño espacio destinado a tutorías transmedia. Con apenas unos primeros bocetos, se delineó en ese momento lo que sería a grandes rasgos CCV. Lo primero fue definir la historia madre, como indica Henry Jenkins, ya que es necesario que esté firme para construir un determinado “mundo” con sus personajes, que luego podrán desarrollarse en otros espacios (virtuales y físicos).

¿Qué se definió? CCV estuvo atravesado por la historia de Joaco, Nacho y Charito, tres estudiantes secundarios riojanos que se reunieron para recolectar producciones locales sobre la provincia para llenar una “cápsula del tiempo” en el contexto del año del Bicentenario. Su misión era que en cien años, cuando ese dispositivo fuera abierto, los jóvenes del 2116 sepan cuáles eran las costumbres, habilidades, intereses



y visión artística de los chicos de su edad en el pasado.

La audiencia fue claramente definida desde el principio. Se decidió que estaría orientado a estudiantes de escuelas secundarias de la provincia de La Rioja de los últimos tres años; es decir, chicos de entre 15 y 18 años. También se pensó especialmente en aquellos que asistían a los CAJ (Centros de Actividades Juveniles), espacios donde se trabajan cuestiones artísticas y de comunicación, con talleres de radio y danza, entre otras propuestas. También se consideró como público a aquellos docentes y talleristas a quienes debían capacitar para que luego trabajaran con los adolescentes.

Paralelamente al trabajo creativo, Estrabou convocó a quienes serían parte del equipo de trabajo. Es así que incorporó al proyecto un diseñador y una ilustradora, dos camarógrafos y editores, un fotógrafo, una productora, una muralista, dos artistas plásticas, un coordinador de radio y otros profesionales “afectados” del Ministerio de Educación provincial (esto significa, docentes con horas en escuelas que por motivos particulares pasan a ejercer sus tareas por fuera de las aulas).

Y en este punto la utilización de tecnología fue un deseo que todos manifestaron como prioritario. Querían incentivar su uso crítico y creativo, no sólo de los jóvenes sino también de los docentes, por lo que decidieron incorporarla fuertemente. El gobierno provincial, a través del Plan Joaquín Víctor González, entrega lap-

tops anualmente a los estudiantes, por lo que consideraron que existiría un gran porcentaje de jóvenes con acceso. Sin embargo, luego verían otras dificultades, como falta de Internet en barrios y pueblos y dispositivos bloqueados, y la complejidad de definir propuestas pedagógicas acordes a los intereses de los jóvenes y sus conocimientos.

Como presentaron en el resumen del proyecto oficial, presentado a fines del 2016 en un documento, el equipo de CCV tuvo los objetivos de:

- *Pensar a los jóvenes riojanos como “prosumidores” de contenido.*
- *Promover entre los estudiantes el trabajo colectivo y colaborativo.*
- *Generar nuevas estrategias para acercarse a los nuevos medios y lenguajes de comunicación.*
- *Proponer a los estudiantes novedosas formas de expresión en pos de incentivarlos a ser sujetos de transformación.*

A partir de esas premisas orientadoras, CCV trabajó con un criterio de planificación estratégico, planteándose de antemano la expansión de la historia principal en diferentes plataformas dependiendo del objetivo concreto. Por supuesto, como ya se describió y ampliará, hubo cambios y siempre existió predisposición a adaptar las ideas previas dependiendo de las necesidades, obstáculos y oportunidades.



6.2 LAS PARTES DEL TODO

CCV tuvo instancias efectivamente realizadas y otras sólo planificadas que se señalarán a los fines de analizar tanto su transmedialidad como la proyección que tenía. Las realizadas fueron surgiendo en el tiempo muchas veces influidas por cuestiones de cronograma escolar, recursos físicos y de personal.

En principio, la prioridad fue lograr la identidad visual del proyecto, que como indica Capriotti (2009) en “Branding Corporativo, fundamentos para la gestión estratégica de la identidad corporativa”, es la representación icónica de una organización que manifiesta sus características y particularidades; en pocas palabras es “lo que se ve”. En ese sentido, se eligieron colores plenos y vitales, las montañas y los cactus por ser parte del paisaje riojano, y los personales principales para la gráfica. Con esto cerrado se comenzaron a generar las siguientes piezas:

La página en Facebook fue creada rápidamente. En ella se adoptó un tono institucional para dar cuenta de las actividades del programa a estudiantes y docentes y lanzar las convocatorias pertinentes. La cuenta en Twitter tuvo la misma intención, aunque finalmente se utilizó pocas veces para publicar fotos de eventos especiales y coberturas en tiempo real de algunas actividades. Estas dos redes sociales fueron las principales vías de comunicación con CCV. Como primera acción, el equipo de CCV organizó una muestra online de fotografías para que

los estudiantes mostraran su barrio o su pueblo. Todas las fotos se publicaron indicando la localidad y el nombre y colegio de los autores.

Datos

En Facebook, Cuento Con Voz alcanzó los 1721 seguidores (al 14 de febrero de 2018); publicó 40 álbumes, 45 videos, 2 notas y 1 evento; y compartió actualizaciones diariamente durante un año y medio. En Twitter consiguió 56 seguidores y realizó 367 publicaciones.



El Casting fue la primera convocatoria lanzada por CCV con el objetivo de encontrar a los protagonistas de carne y hueso de su historia. Para tal fin se llevó a cabo una encuesta online para el registro de los candidatos, y más tarde, cuando se presentó un gran número de adolescentes, se seleccionaron a los tres actores protagónicos. La intención era que interpretaran a los tres amigos en un programa de televisión, pero la intención del proyecto no prosperó, y la serie, que se había planteado primero con episodios semanales en televisión abierta y luego



en webisodios en internet, no se pudo lograr. No obstante se convirtieron en la “cara” de CCV y aparecieron en diferentes eventos como la feria del libro de La Rioja.



Datos

La convocatoria del casting se lanzó vía Facebook el 6 de mayo de 2016. Se postularon 40 estudiantes y los elegidos fueron Lautaro Conesa (Colegio Pío XII), Faustina Van Muylem (Colegio Dante Alighieri) y Joaquín Peñalosa (Colegio Provincial N°1).

La radio fue la primera actividad que logró una pronunciada participación. Se les propuso a los jóvenes que pensarán su propio programa y completaran los detalles de su proyecto en un formulario online. Muchos bocetos llegaron al equipo, que les dio acompañamiento para que sean efectivamente realizados. Música, literatura y culturas urbanas fueron algunos de los temas que se trataron; en las

tandas se pasaron artísticas de CCV que los estudiantes de varios colegios de la provincia realizaron durante las capacitaciones o como productores de la Radio. La intención era que estos programas, los spots y las pequeñas piezas sonoras producidas pasaran a formar parte de la cápsula.

Datos

La radio comenzó a funcionar el 23 de mayo de 2016 desde el estudio “La Voz del Joaquín”, instalado en el Colegio Provincial N° 1. Se transmitió por FM 98.7 y una aplicación móvil. Participaron alrededor de 40 jóvenes que realizaron 15 programas y generaron 18 horas semanales de programación en vivo.



Las capacitaciones fueron un sello del programa. Los talleres de lenguaje radiofónico permitieron introducir a los jóvenes en ese mundo y que pudieran pensar en tener su propio espacio en la radio de CCV; en el mismo sentido,



en coordinación con el área de tecnología del Ministerio de Educación se realizaron capacitaciones en 39 escuelas de toda la provincia del software libre de edición de audio Audacity. Por otro lado se efectuaron talleres de narrativa audiovisual, tras lo cuales se produjeron diferentes cortos; y encuentros de ritmos y canciones para componer letras y canciones.

Datos

El cortometraje “Él-Ella” (que aborda la identidad sexual), realizado durante el 1° taller bajo la guía del realizador Diego Briata, fue seleccionado para ser proyectado en importantes festivales y muestras de Buenos Aires, Tucumán y Chilecito.



Los murales se convirtieron en la acción territorial más fuerte. Más de un centenar de jóvenes respondieron a la pregunta “¿qué dejarías pintado para el futuro?” y dejaron su huella en la Capital, Villa Unión, Chilecito, Vinchina, Aminga

y Pinchas. Sus acciones quedaron registradas en fotografías que compusieron la mayor parte de los álbumes del Facebook de CCV.

Datos

Los artistas plásticos Maricel Andrada, Leonor Sánchez, Ayelen Argañaraz y Camila Carrión fueron los encargados de dar acompañamiento a los estudiantes que participaron de la actividad.



Las efemérides comenzaron como un pedido institucional y luego el equipo de CCV encon-



tró en ellas una interesante posibilidad artística. Estudiantes, docentes y referentes culturales participaron en estos videos conmemorativos para comprender la cultura local.

Datos

Se realizaron efemérides en conmemoración del día de la alfabetización, de la Diversidad Cultural, del folclore, y del aniversario de las muertes de San Martín y del Padre Angelelli.



6.3 EL DESAFÍO DE LA GAMIFICACIÓN

El “Desafío Jóvenes del Siglo XXI” motorizó la segunda parte del año del programa. La competencia propuso a los jóvenes que se inscribieran junto a sus compañeros de curso, que realicen diferentes contenidos, los suban a Internet y los compartan. Por cada actividad realizada –ocho misiones en total– sumaban puntos y el premio final era un viaje de estudios para todo el curso a Talampaya. Once cursos de colegios

secundarios de la Capital, Chamental, Chilecito, Aminga, San Blas de los Sauces y Chañar decidieron participar y aportaron más de 50 producciones originales.



Bajo la consigna de producir material para la cápsula del tiempo, algunas de las propuestas fueron hacer un video homenaje mostrando tu ciudad (es rescatable que en Chañar convocaron a toda la comunidad para bailar y se grabó la coreografía en las calles del pueblo), video homenaje a tu profesor y tres spots radiales sobre el cuidado del cuerpo. Cada desafío cumplido se compartió en el Facebook oficial del programa y además se cargó en una infografía interactiva en Genial.ly curso por curso participante.

La importancia del Desafío fue que aportó la instancia lúdica tan necesaria de una experiencia transmedia. Según Óliver Pérez Latorre (2013) en el apartado "Apuntes sobre la teoría de la diversión de Homo Videoludens 2.0" de un libro editado por Carlos Scolari, "se podría considerar



que el gamification no supone nada nuevo, ya que desde siempre se han aplicado elementos lúdicos (con mayor o menor sutileza, según el caso) para optimizar la motivación de los estudiantes en los procesos de aprendizaje, hacer de estos una experiencia más fluida y dinámica, etc”. Sin embargo, su aplicación es novedosa en el diseño de webs e interfaces de interacción persona-ordenador, el diseño de productos comerciales y el mundo del marketing y la publicidad.



En transmedia y educación deberían poder aplicarse factores lúdicos básicos como, según indica Latorre, son la generación de reglas pero también de espacios de libertad, el descubrimiento progresivo de un mundo, la adaptación del mundo al jugador, la competitividad y los retos bien nivelados, el reconocimiento de patrones y la evaluación nítida de la progresión. En el Desafío se diseñó una serie de retos acordes a los contenidos que los adolescentes veían en las diferentes materias y a sus posibles intereses, además de sus posibilidades tecnológicas. La

competencia radicó en la sumatoria de puntos y en el premio final, que motivaba el progreso en el juego. Asimismo, aunque había reglas respecto a las piezas a producir, hubo varias libertades y opciones para conseguir avanzar en el puntaje.

Finalmente, cabe mencionar que hubo dificultades en la publicación de la web oficial del programa. Aunque fue diseñada y se planificó cuál sería su contenido, al demorarse las partidas presupuestarias y la tarea de la persona encargada de su programación, salió a la luz tarde, casi al final del concurso y no cumplió su cometido de ser una visualización de la “cápsula”.

6.4 FALTA DE COMUNICACIÓN

Vildoza considera que la historia de la cápsula no resultó tan potente para contener todo el proyecto, y que aunque él y su coordinadora lo tenían claro, fue difícil comunicar la idea general. “Faltó un plan de comunicación mucho más integral, hacia adentro y hacia afuera; también hubiera funcionado de otra manera con más recursos económicos y humanos. Mucho de lo que se hizo fue gracias a la voluntad de la gente”.

Como quedó expuesto en el apartado anterior, ante la falta de una web oficial fue difícil poder explicar todas las piezas que componían el proyecto y su conexión. Asimismo, se desdibujó el objetivo de generar una cápsula del tiempo, que como historia principal debía tener su materialización tanto virtual como física en algún momento. Aunque el equipo de artes plásticas diseñó y



llevó a la realidad una cápsula con luces y espacio para dejar cartas y dibujos, presentada en la Feria del Libro, la cápsula virtual no tuvo esa suerte. La web debía tener un espacio donde al hacer click se encontrarán las producciones de la radio CCV, los talleres, los murales y todo el material generado en el marco del Desafío. Ante su ausencia, una infografía interactiva pudo suplir su necesidad, ya que se compartió en todas las redes con cada una de las producciones realizadas, misión por misión, y con los puntajes y ganadores de cada etapa.

Asimismo, Vildoza explica que el equipo también pensó en un cierre de año con un evento en el que los contenidos se mostraran físicamente. Sin embargo, los tiempos y los recursos no permitieron hacer algo a esa escala. Algunas de las ideas que comenzaron a charlar eran realizar una exposición de trabajos y un festival de música.

En cuanto a los detalles de lanzar un programa provincial por primera vez, relata: “Lo primero que hicimos fue una especie de concurso de fotos sobre pueblos de La Rioja y compartimos eso en Facebook y Twitter. Así recibimos decenas de imágenes. Luego en unión con la Unidad de Tics se empezaron a dar talleres de Audacity (programa de edición de audio) en ciudades de interior y la capital para capacitar a los chicos en que puedan hacer sus programas. Luego fue sólo Amiga quien llevó a cabo el tema de la participación en la radio CCV, de una manera destacable, que enorgulleció a todo el equipo por las ganas de los chicos y el acompañamiento de la escuela. Grababan en la escuela y enviaban el programa enlatado para ser transmitido todos los martes”.

CAPÍTULO 7

El impacto en los Jóvenes

7.1 COMPETENCIAS TRANSMEDIA

José Luis Rodríguez Illera y Núria Molas Castells (2013) entienden que la narrativa transmedia contribuye a poner en práctica competencias interpretativas o analíticas para un uso correcto y satisfactorio de las distintas tecnologías. En este punto entra en juego la idea de alfabetización digital, que provee la adquisición de esas competencias que permiten el desempeño de acciones más técnicas, pero también el acercamiento crítico a las herramientas tecnológicas.

En el mismo texto, los autores indican: “A diferencia de la alfabetización involucrada en la creación y la experiencia de mensajes multimedia, la narrativa transmedia requiere un tipo de conocimientos y habilidades diferentes para la construcción de significado. Por un lado requiere una audiencia especializada en la temática, con conocimientos técnicos que permitan la interpretación, apropiación y creación de contenidos a través de distintos lenguajes y medios. Por otro lado son necesarias competencias de carácter más cultural que permitan representar, recitar y apropiarse de elementos de historias preexistentes (Jenkins, 2006)”.

Esas competencias de las que habla Jenkins son el juego, la simulación, la represen-

tación, la apropiación, la multitarea, la distribución cognitiva, la inteligencia colectiva, el juicio, la navegación transmedia, el trabajo en red y la negociación.

Ana Yohanso es docente de geografía en una escuela de Chilecito, en el interior de la provincia. La propuesta de participar de CCV le llegó a través de la directora y enseguida aceptaron participar. “Mis alumnos tienen pocos recursos, por eso quisimos incentivarlos a concursar y aprender más sobre las TICs. El viaje a Talampaya (premio del desafío) los incentivó mucho”.

Ana detalla que muchos chicos no tenían correo electrónico y que desconocían herramientas necesarias para participar del desafío (editores de imágenes, video y audio, por ejemplo); incluso ella tuvo que pedir ayuda para poder asesorarlos. Sin embargo, a medida que pasaban las semanas en el programa, los alumnos avanzaban con entusiasmo y según Ana comprendieron la importancia del conocimiento tecnológico, técnico y de comprensión, para poder enfrentar diferentes situaciones cotidianas.

Otra experiencia a destacar es la de Aminga, donde ante la falta de recursos, el administrador de red Horacio Héctor Paidón se encargó de grabar semanalmente el programa de radio de los alumnos del colegio provincial local y editarlo. “Lo impor-



tante de CCV es que se mantenga, en 2016 los chicos participaron de una radio abierta en Anillaco y pudieron entrevistar en vivo a artesanos, escritores, visitantes, artistas. Fue fantástico”.



7.2 TENSIONES SOBRE EL CONCEPTO DE NATIVOS DIGITALES

Hasta aquí vemos a que pesar de que los jóvenes están en contacto con la tecnología, muchos desconocen tareas que se presumen como “básicas” o “sencillas” como la creación de una cuenta de e-mail, el completar un formulario online o editar un audio o video. Asimismo, empieza a verse que el programa CCV se encontró con limitaciones en los propios pueblos, como la falta de antena y espacio radial, o computadoras para todos.

Tal vez sea momento de hablar de los llamados nativos digitales, concepto que intencionalmente no se incorporó en el corpus teórico principal para poder ponerlo en clara relación con el caso. En un artículo publicado en el diario La Nación¹, Valentín Muro (2017) reconoce que el concepto fue acuñado por Marc Prensky, que los identifica como “hablantes nativos del lenguaje digital de las computadoras, videojuegos e internet”, y lo refuta, ya que entiende que no existe evidencia de que exista una capacidad cognitiva diferencial en los niños y en su habilidad para usar tecnología.

“De hecho, suponer que los niños son ‘nativos digitales’ muchas veces posterga la urgencia del alfabetismo digital”, dice Muro. El autor consulta a Melina Masnatta, especialista en tecnología educativa, quien explica: “(...) los niños frente a la tecnología no es que saben más, sino que ponen en juego dinámicas como la experimentación, aprender del error, preguntarle a un compañero cómo resolvió tal problema. Es decir el trabajo de pares y colaborativo fluye y tiene sentido frente a las tecnologías.”

Esta gran salvedad invita a pensar que al idear un programa educativo con foco en la tecnología y su aplicación, no se debe suponer que el niño y/o joven tienen una experticia sobre el tema, pero tampoco subestimarlos. Lo idea es ser la guía precisa para invitar a la reflexión crítica y al uso práctico de las herramientas actuales, y ofrecerles desafíos para que sus habilidades crezcan.



7.3 EL VALOR DE LA RADIO

Gran parte de las personas consultadas en esta investigación señalaron que la radio fue lo más logrado en cuanto a participación, duración y producciones. Radio CCV se prolongó durante todo 2016 (y en 2017 continuó) con 13 programas producidos y conducidos en vivo por jóvenes de distintas escuelas secundarias de la capital –su lugar físico estaba ubicado en una escuela del centro–, más el programa editado y enviado por Aminga.

Marcos Rodríguez fue el coordinador del espacio y explica que su rol consistió en convocar e incentivar la participación, enseñar el funcionamiento de los equipos, colaborar con las producciones, mantener el espacio y organizar la grilla de programación.

Durante el proceso, Marcos recibió inquietudes diversas; algunas estaban dirigidas a la parte técnica, como el uso de consola, pero otras tantas se vinculaban a cuestiones de producción, como la identificación de “temas de interés”, la elección de un enfoque, la convocatoria de entrevistados y el manejo del “aire” durante el vivo de los programas.

“Las mejoras son evidentes y no sólo están ligadas a una buena producción radial, sostengo que a medida que va pasando el tiempo los chicos aumentan su sentido de pertenencia con la radio y la institución de donde provienen,

sienten afecto por la radio”, cuenta Marcos, que asegura que hacia el final de 2016 los chicos ya respetaban pausas y minutos de cada bloque y se sentían confiados en generar contenidos. Asimismo, observó que hubo cambios más personales, como el crecimiento del sentido de la responsabilidad y del compromiso y el compañerismo.

“Los chicos que hicieron y hacen radio son convocados a otras actividades de CCV. Muchos pudieron participar de talleres audiovisuales y trabajaron en conjunto con el resto del equipo en la Feria del Libro de La Rioja”, finaliza el coordinador.



7.4 LLEGADA EN EL INTERIOR

Quisiera destacar la experiencia en el Instituto Dr. Pedro Ignacio de Castro Barros, ubicado en la



localidad de Chañar –a más de 180 kilómetros de la capital provincial- donde Daniel Reynoso (diseñador multimedial) y Carolina Hipochaki (profesora de química) fueron los encargados de generar la participación en CCV desde el Desafío.

“Nos pareció interesante la idea de introducir a los chicos en la alfabetización digital, aportarles opciones para comunicarse y expresarse, y que tomen conciencia sobre el impacto de los medios de comunicación”, recuerdan sobre ese primer momento.

Además, destacan que fue una idea innovadora “porque es la primera vez que se desarrolla un concurso de esa magnitud y orientado a la comunicación” y que fue muy buena “la convivencia y los lazos establecidos, además de poder conocer las ideas de los chicos y qué los estimulaba”.

Consultados respecto a posibles mejoras para próximas ediciones de CCV o programas similares, explican que les gustaría que se trabaje más la difusión y que las capacitaciones sean más equitativas con respecto a los lugares donde se llevan adelante. Aquí cabe señalar que se procuró realizar talleres y cursos en diferentes partes de la provincia, aunque varios de ellos sí fueron en la ciudad de La Rioja, por lo que se requerían traslados que a veces resultaban imposibles.

Para cerrar este capítulo quisiera destacar que a raíz de la esencia del programa y la dimen-

sión de su llegada –la provincia tiene más de 5 mil kilómetros cuadrados de extensión y más de 350 mil habitantes-, el acompañamiento de los adultos ha sido fundamental. Docentes, administradores de red y coordinadores, entre otros, han colaborado en el proceso de participación de los estudiantes en el programa, siendo su guía, dando apoyo y orientando las propuestas que surgían de sus propios intereses.

7.5 LA VOZ DE LOS CHICOS

Hemos visto que las “competencias” pueden ser descriptas, en síntesis, como habilidades técnicas, críticas y creativas a la hora de llevar adelante una actividad. En el caso transmedia, estas implican cómo es el “acceso” a una tecnología, tanto digital como analógica, y poder dar respuesta a preguntas como ¿Qué puedo hacer con este medio o narrativa? ¿Sirve para transmitir mi mensaje o sería mejor otro? ¿Cómo potencia lo que quiero decir?

En “Los usos educativos de las narrativas transmedia”², un documento del gabinete de comunicación y educación de la Universidad Autónoma de Barcelona, se explica que en el ámbito de la educación “el uso de narrativas transmedia ofrece una amplia gama de ventajas. Su carácter inmersivo y el uso de múltiples soportes puede atraer a un alumnado familiarizado con entornos digitales y multimedia, y por tanto, servir como un factor motivacional”.



Lo motivacional es lo más notable del proyecto, ya que los jóvenes han manifestado recurrentemente su interés en participar. Tobías Fuentes, de 18 años, estudiante del colegio Comercio N°1 ha sido parte del Desafío, al que llegó gracias a la profesora Carolina Maza, quien les llevó a Tobías y a sus compañeros la propuesta diciendo que era una buena oportunidad para fomentar la unidad en el curso.

“Yo tenía miedo de que no nos lográramos organizar y termináramos sin hacer nada, pero todo lo superamos. Una vez tuvimos que formar una pequeña banda (teclado, bajo, guitarra y voz), y después de muchos ensayos logramos coordinar y que saliera bien”, recuerda.

En cuanto a qué aprendió y potenció, Tobías responde que aprendió a editar videos y sumar efectos, y que a nivel grupal considera que lograron responsabilidad y compromiso en el curso. “Gracias a CCV conocí más de mis compañeros, supe que algunos tocaban instrumentos, dibujaban o tenían ideas muy buenas”.

Micaela Vega (18) es compañera de Tobías y detalla que antes de comenzar el desafío, el curso armó un afiche para tener presentes todas las misiones que tenían que cumplir. “A medida que avanzamos nos fuimos uniendo más como grupo, nos dimos cuenta que podíamos con todo”, asegura.

Personalmente, confiesa, le gustó poder bailar, que es lo que le apasiona, y aprendió a utilizar editor de video y audio a partir de la

realización de un proyecto sobre el Tinkunaco, “algo bien de nuestra cultural”, resalta la joven.

En cuanto a mejoras para otras posibles ediciones del Desafío, Micaela propone una actividad final o intermedia donde todos los colegios se junten a realizar una obra conjunta, como un video, o mostrar sus producciones en una jornada “para compartir, para hacer amigos”.

Por otro lado, Florencia Agost llegó a la radio de CCV por una suplencia. Un programa necesitaba una locutora, la llamaron y aceptó aunque no iba al mismo colegio que el resto del equipo del programa. Luego, indica que por un tiempo dejó, pero a los dos meses se incorporó definitivamente.

“Al principio buscaba sólo tener un espacio para charlar. Ahora (por 2017, cuando lleva adelante un segundo programa) quiero tomarme en serio las cosas. Me encanta investigar al invitado que me toca entrevistar; me encanta estar ahí dentro; me encanta hacer radio. Ahora pienso en estudiar comunicación social, algo que nunca en mi vida pensé estudiar”, cuenta Florencia, quien al principio no sabía bien de qué se trataba CCV, hasta que con el tiempo Marcos Rodríguez le fue explicando y proponiendo participar desde otras aristas.

Respecto a lo que aprendió durante la experiencia, la joven asegura sin dudar que a investigar y hablar con firmeza. “La radio me dio confianza para decir lo que pienso y lo que siento. Soy más alegre”.





En los testimonios se refleja que los aprendizajes que consideran más valiosos no son directamente los “técnicos”, sino la responsabilidad, el compromiso, la motivación y la unión grupal, es decir, habilidades blandas y cuestiones emocionales. En sus experiencias se refleja que aprendieron formas de comunicarse y expresarse y es algo que agradecen; por ejemplo, Tobías habla de la edición de video, al igual que Micaela, como una herramienta que les permitió mostrar a la banda del curso o reflejar la importancia de una ceremonia riojana como el Tinkunaco, respectivamente.

También se observa que no hubo un entendimiento inicial del programa CCV, sino que cada uno tuvo su “acceso” por alguna vía (radio, Desafío, talleres) y poco a poco se le fue informando de otras actividades, lo que no implicó automática participación.

Como reflexión final de este apartado, cabe decir que el concepto de competencias (digitales y transmedia) se asemeja al de sabiduría digital de Marc Prensky (2009), que acuñó este nuevo término para borrar el de nativos digitales. Según el autor, un sabio digital es aquel capaz combinar sus propias capacidades y habilidades con las potencialidades técnicas que ofrecen las nuevas herramientas, con independencia de su edad y del momento de su nacimiento. Acompañar a los jóvenes para que puedan adquirir esa “sabiduría” es fundamental, sin presuponer que lo saben todo ni tampoco menospreciando las tareas y los conocimientos que seguramente poseen.



CAPÍTULO 8

¿Con qué contamos?

8.1 EL RELEVAMIENTO DE LOS RECURSOS

Al pensar en un proyecto transmedia en Argentina, o simplemente al pensar en lo que implica plantear programas que incentiven el uso de tecnologías en educación, hay varias cuestiones que debemos abordar. En principio, alejarnos de la idea instrumentalista (muy propia del desarrollismo en América Latina) de que la tecnología “significa” algo por sí misma: progreso, calidad, acceso, desarrollo. Luego, pensar en cómo esos avances tecnológicos pueden ayudar a los jóvenes a expresar su creatividad, desarrollar su ciudadanía, analizar el contexto mediático que los atraviesa; y cómo conviene ser incorporados: ¿Una materia independiente que toque la temática de los medios de comunicación y propicie específicamente su análisis? ¿Contenidos dentro de las otras materias a modo de recurso didáctico? ¿Una propuesta transversal al currículum? Finalmente, y no menos importante, tener conocimiento del acceso concreto a recursos por parte de las escuelas.

Hasta el momento dejamos en claro algunas cosas: en principio que la propuesta de CCV tuvo varias partes, algunas desarrolladas y otras que quedaron truncas; que los docentes notaron limitaciones propias y de recursos que fueron superadas paulatinamente gracias al trabajo

de coordinación del programa y de los propios adultos involucrados; que los jóvenes participantes también se encontraron “abrumados” por algunas consignas pero fueron aprendiendo nuevas herramientas y habilidades para la resolución creativa de las consignas; y que el Estado riojano se encontró ante un gran desafío en materia de comunicación, educación y tecnología. Hebe Estrabou, coordinadora de CVV, se reunió a principios de 2016 con el Ministro de Educación Dr. Juan Luna, que “tenía la idea de generar un vínculo mayor con los estudiantes del nivel secundario” desde la cartera educativa provincial. Ambos entendieron que necesitaban generar un espacio donde los jóvenes pudieran utilizar “esa herramienta que tenían en sus manos (por el celular) para generar sus propios contenidos” y utilizarla en el aula como objeto educativo. Por eso, Estrabou comenzó a recabar información respecto al acceso a recursos por parte de instituciones, estudiantes y docentes.

Desde la Dirección de TIC informaron al equipo de CCV que entre 2010 y 2015 se entregó una computadora por cada estudiante y docente de las escuelas públicas y privadas, de los 3º, 4º y 5º años. Cada escuela a su vez incorporó a su planta funcional entre 1 a 3 administradores de red, es decir, personas dedicadas a solucionar los problemas en relación a acceso a Internet y uso técnico de la tecnología. Por otro lado, se indicó que fue entregado equipamiento para conformar 10 radios escolares, que serían distribuidas dos en la capital y una o dos por región según la población de cada zona. En tanto, desde la Dirección de modalidades se-



cundarias detallaron que había 60 CAJ (Centro de Actividades Juveniles) distribuidos en toda la provincia, donde participan un alto número de estudiantes; allí se articulaban los días sábados experiencias de educación no formal y también estos centros incluían a jóvenes que estaban fuera del sistema escolar pero que dentro del CAJ estaban contenidos.

Para esta investigación se consultó a su vez la Encuesta Nacional sobre Acceso y Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (ENTIC) de 2015 –última publicada-, cuyos datos más significativos arrojan que el 67% de los hogares del país tiene acceso a computadora y el 61,8% a Internet; que casi 7 de cada 10 personas utilizan computadora o Internet y casi 8 de cada 10 emplean celular; y que la televisión continúa siendo la tecnología con mayor presencia en los hogares argentinos.

A pesar de este contexto que podrían verse sumamente alentador, al comenzar a trabajar el equipo se encontró con que se desfinanciaron los CAJ y sólo funcionaban quince; que en cuanto a las radios sólo estaba operativa una en la capital provincial y que en el interior no tenían el equipamiento previsto, estaba roto o no sabían utilizarlo; y que algunas veces las computadoras estaban bloqueadas o no funcionaba Internet.

8.2 MÁS QUE UNA CUESTIÓN DE RECURSOS

Aunque parecería que las dificultades tuvieron que ver con cuestiones técnicas (falta de equipo, falta de conocimiento de uso) y polí-

ticas (desfinanciamiento de los CAJ), también hubo resistencias desde el cuerpo docente y fallas en cómo transitar la burocracia propia del sistema escolar para propiciar el avance del proyecto. No debemos olvidar que CCV además de ser una propuesta transmedia es un programa educativo estatal.

Estrabou detalla cómo se encontró con que por cada acción a realizar debía presentar la planificación pedagógica permanente. Gracias a la Dirección de TIC, que conocía este requisito, se pudieron realizar talleres de edición de audio en un 70% de la provincia, lo que permitió que docentes y estudiantes tuvieran una base para luego decidir si querían participar de la radio de CCV o de realizar sus producciones para el Desafío. Asimismo, la coordinadora indica que en principio hubo un descontento de los docentes porque no entendían la complejidad del programa, pero que al ver el entusiasmo de los estudiantes terminaron aceptando sus beneficios e interesándose en las actividades que contenía. Es así que el programa atravesó áreas diversas: matemáticas, inglés, filosofía, lengua.

La directora del programa reconoce que docentes, directivos y alumnos desconocían el concepto de transmedia y lo que implicaba como metodología de trabajo, y que el equipo no pudo resolver concretamente cómo transmitirlo. En detalle cree que faltó el programa de televisión que haría eje en el storytelling y la web terminada como punto de encuentro de las diferentes producciones.



“Cuando asumí nunca pensé cuan amplio iba a ser CCV y todos los obstáculos que íbamos a tener, incluso con el apoyo del Ministerio”, cuenta Estrabou, y reconoce que hubo muchos factores que no tuvieron en cuenta a la hora de la planificación de las estrategias de implementación del programa. También observa los aciertos y destaca a la radio: “Es un medio que tiene cierto tipo de necesidades, dificultades y que cuando desarrollamos el proyecto no las medimos, por lo que nos llevó más tiempo del esperado darle forma a una programación. Pero una vez que se puso en marcha y los estudiantes de las distintas escuelas se apropiaron de su espacio radial, ocurrió algo mágico, ellos comenzaron a demostrar la responsabilidad por llevar adelante su programa, comenzaron a trabajar su lenguaje, su modo de expresarse, manifestar sus opiniones e intereses”.

8.3 LA POSICIÓN DEL ESTADO

Juan Luna es el ministro de Educación de La Rioja y el encargado político y administrativo de promover el programa de CCV. Remontándose a la propuesta original, el funcionario recuerda que lo que se buscó fue que “los chicos produzcan de manera transversal a lo que aprenden en la escuela” y que atendiendo a “los tiempos modernos” consideraron que “la mejor forma era con un proyecto transmedia”.

“Queríamos que no sólo aprendan a producir contenido sino que aprendan habilidades blandas como el trabajo en equipo, la curiosidad, la investigación y la organización”, detalla Luna.

La provincia ha demostrado una fuerte iniciativa por la incorporación de tecnología al aula, desde la entrega de laptops hasta smartphones, como ocurrió en agosto de 2017, cuando 5600 alumnos de todas las escuelas técnicas recibieron unidades con once aplicaciones específicas para colaborar en su formación. De la mano de la herramienta, se anunció la capacitación docente para que las potencialidades de los dispositivos pudieran ser aprovechadas.

El uso de dispositivos móviles es algo que Luna resalta ya que “nos permite integrar a chicos de toda la provincia sin costo de logística” y del que se han obtenido “producciones de muy buen nivel”.

Resulta en este momento pertinente recordar que CCV es un proyecto institucionalizado por desarrollarse en el marco de un programa estatal provincial y recibir fondos nacionales. Pero pudo observarse que su “formalización” no responde a las clases convencionales. Aquí podría ser útil la idea de María Teresa Sirvent (2006) sobre grados de formalidad. La autora considera que las prácticas educativas pueden abordarse desde su dimensión institucional, sociopolítica, y de prácticas de enseñanza y aprendizaje; en cada dimensión el proyecto puede tener una baja, media o alta formalidad. CCV, en este sentido, escapa de la idea escolar convencional.

Luna reflexiona en cuanto a lo explicado anteriormente y observa: “hay que hacer una autocrítica del sistema educativo actual, que



persiste muy disciplinado. Todo lo ‘no formal’, como este programa, no tiene prioridad de parte de supervisores, directores y docentes. Si al profesor/a le interesa el programa entonces se le da atención, pero es un impacto focal. Lo difícil de implementar algo así, en provincias como la nuestra, es que faltan recursos y la llegada al interior se complica”.

Finalmente, destaca que hay que tener “expectativas moderadas”, “paciencia para esperar resultados” y apostar a la formación artística de los más jóvenes.

CAPÍTULO 9

El valor estratégico de la transmedia

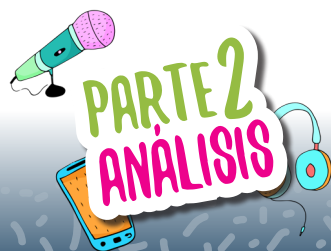
En el desarrollo de este TIF fue mencionado el caso de la Carta Ancestral, el cual se explicará a continuación más en detalle y permitirá trazar algunos patrones para entender el aporte de la transmedia en educación.

La Carta Ancestral fue un proyecto que se aplicó a 161 estudiantes de dos escuelas secundarias de Barcelona, España. La historia ficcional se centró en Toni, un androide con poco tiempo de vida que quiere ayudar a salvar a los humanos, que serán reemplazados por otros androides a partir del plan de los Ancestrales para proteger a la Tierra. A partir de este argumento se desarrollaron diferentes medios y recursos para que sea abordada por los estudiantes y ayuden a Toni y toda la humanidad. Se destacan video-cartas a través de Facebook, el alfabeto ancestral que les llegaba por correo electrónico y la caza del tesoro mediante el tradicional correo postal. El proyecto desarrolló la historia de seis personajes y se explayó en escenarios tanto virtuales como físicos, como los propios institutos y el museo local.

Núria Molas Castells es pedagoga, especialista en aprendizaje y enseñanza en ambientes digitales y se doctoró en el área transmedia por la Universidad de Barcelona con su análisis de

la Carta Ancestral. Consultada para este TIF respecto a la motivación de los estudiantes a participar, explicó: “lo más relevante de la implicación fue, sin duda, su complejidad y sus dimensiones. En primer lugar, una implicación cognitiva, poniendo en práctica sus conocimientos previos, sus competencias y habilidades. En segundo lugar, la implicación social, ya que por las características de la narrativa desde el primer momento entendieron que si trabajaban colaborativamente podían avanzar más fácilmente hacia el objetivo común. Y finalmente la implicación emocional, que se visualizó con una identificación clara con los protagonistas de la historia, que eran un chico y una chica de su misma edad”.

En ese punto cabe realizar el primer paralelismo con CCV e introducir paulatinamente los datos aportados por la encuesta común realizada a nueve estudiantes de diferentes escuelas riojanas que participaron del proyecto (ver Anexo). La implicación cognitiva que menciona la investigadora se ha observado durante el desarrollo de las diferentes actividades propuestas, ya que los estudiantes pudieron aplicar no sólo conocimientos tecnológicos sino también culturales (mostrar personajes destacados de su ciudad, por ejemplo). De la encuesta, se desprende que los editores de fotos y servicios de almacenamiento son las herramientas digitales más usadas, y sólo un 22, 2 por ciento utiliza con regularidad editores de video, texto y audio. También, que durante un día común los consultados, en orden de prioridad, utilizan su celular para chatear con amigos, chequear redes sociales y leer material para la escuela. Cabe destacar



que más de la mitad de los encuestados tiene su propia vía para compartir contenido original: 2 estudiantes manifestaron tener blog y 3 canal de YouTube, el resto comparte contenido en redes sociales.

Con las propuestas de realizar videoclips, homenajear a un docente, mostrar su ciudad y realizar spots radiales sobre temáticas como la salud, los jóvenes pudieron utilizar su celular para filmar y grabar sonido, y luego editar en ellos o en sus tablets. Crearon su propio canal de YouTube y manejaron regularmente una cuenta de mail para poder participar del Desafío. Por supuesto hubo dudas realizativas y creativas, y allí el rol de docentes y coordinadores es fundamental, como ya se ha mencionado. En la encuesta, sin embargo, sólo 2 estudiantes manifestaron pedir ayuda al adulto a cargo, 3 optaron por compañeros y 6 por buscar tutoriales. Esto da cuenta de cómo ha se transformado la rutina del aprendizaje y cómo los adolescentes se inclinan por lo inmediato y autodidacta. Y aunque es una gran herramienta para salvar dudas técnicas, el “soporte” creativo de los pares y docentes es muy importante para un aprendizaje significativo. Por eso en CCV se puso mucho énfasis en la asistencia incluso “remota”, habilitando a los jóvenes que se comuniquen con el equipo para realizar sus preguntas y difundiendo videos explicativos sobre cómo cumplir las misiones del Desafío, por ejemplo.

Respecto a la implicación social, las entrevistas a estudiantes han permitido reconocer como ellos mismos destacan el trabajo en equipo y el conocerse entre ellos como lo más valio-

so del camino, además de tener más confianza en su propia voz. En la encuesta se habilitó una pregunta abierta en este sentido y cabe destacar los siguientes testimonios:

“Me gustaron las actividades que nos hicieron hacer y el viaje. Aprendí a conocer más y llevarme más con mis compañeros” (noviembre 2017)

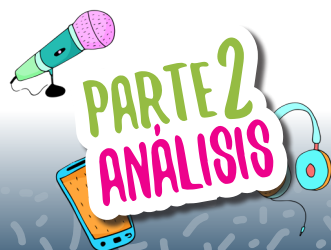
“Disfruté de poder tener mi espacio para compartir lo que sucede en mi colegio y departamento. Y tener la sensación de ser escuchado como joven” (diciembre 2017)

“Me gustó la forma en la que ganamos confianza con las demás personas y aprendemos mucho de formas más prácticas” (diciembre 2017)

Respecto a la implicación emocional al no haber sido materializada la serie no hubo la identificación esperada que el equipo de CCV anhelaba que se diera con los tres adolescentes protagonistas. Sin embargo, resultó llamativo que esa ligazón se diera con la radio, un medio tradicional que culminó como la plataforma más exitosa.

9.1 EL ESPACIO: LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE LA TRANSMEDIA EN EDUCACIÓN

Molas Castells propone tener presente que los proyectos educativos cuyo espacio físico de desarrollo es mayoritariamente la escuela tienen los condicionantes propios de cualquier institución. Es decir, las personas actúan de diferentes maneras según el espacio donde estén, ya que



siguen en mayor o menor medida las convenciones del lugar. En la escuela, rigen todavía las ideas del orden y el silencio como buen comportamiento, el cuerpo “quieto” y disciplinado, y la palabra del docente como máxima autoridad. Es verdad que los movimientos pedagógicos que buscan romper con esos parámetros se extienden y son adoptados, pero se trata de momento de una generalidad no muy difícil de percibir en la realidad de las escuelas locales.

La pedagoga, consultada sobre el aporte de la transmedia en este aspecto, explica que la narrativa puede ayudar “a centrar la atención en la actividad y no en el contexto en el que ésta tiene lugar”. Esto tiene que ver con la “inmersión”, una característica transmedia que fortalece la participación y el compromiso ya que implica una identificación y creencia del relato propuesto. Por supuesto esto debe estar equilibrado con las condiciones de la escuela o ámbito educativo que funcione como espacio de acción, ya que existen ciertos modos de hacer y asuntos burocráticos de los que no es posible escapar. Pero con ingenio y predisposición pueden surgir alternativas de trabajos en grupo o individuales que tengan relación con el currículum oficial, por ejemplo. O puede tomarse la decisión de considerar el proyecto transmedia para una evaluación alternativa, que considere el progreso de cada alumno, su forma de relacionarse, de interiorizar los contenidos o desarrollar destrezas.

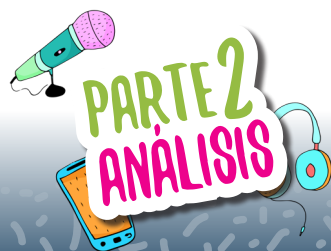
Retomando una cuestión de capítulos anteriores y que han mencionado entrevistados como el ministro de educación de La Rioja, Juan Luna, el sistema educativo tiene enraizadas

prácticas que a veces no encuentran su correlato en la realidad. Y docentes que deciden ejecutarlas sin ponerlas en cuestión, ya sea por una creencia en ellas, por falta de recursos materiales y de conocimiento, por tiempo o por falta de oportunidad para problematizarlas.

La transmedia, por novedosa y disruptiva, se perfila como una estrategia que puede tener grandes beneficios. Bien planificada, pensando en estudiantes y contextos específicos, y con objetivos claros, se trata de una narrativa que invita a pensar y actuar de otras maneras. A partir de la Carta Ancestral, Molas Castells identificó como posibilidades la posición activa de los estudiantes frente a diferentes actividades, el fortalecimiento de competencias como el trabajo en equipo y la indagación, la relación de la escuela con los contextos comunales y sociales, y las alternativas de evaluación.

Puede agregarse en ese sentido como posibilidades un cambio en la relación docente-alumno, en la cual el adulto decide tomar la posición de guía y orientador, incentivando la creatividad y las múltiples respuestas a un mismo planteo; el autoconocimiento de los estudiantes, que descubren habilidades propias y ajenas, y en ocasiones se despierta en ellos por primera vez una vocación; la valoración de lo propio: cultura, paisajes, historia, referentes; y el interjuego entre lo físico y lo virtual como parte de la subjetividad de las generaciones más jóvenes en la actualidad.

Como todo aquello que es disruptivo también se encontrará con contextos menos propi-



cios, más por preconceptos que por cuestiones materiales; con frustraciones de los estudiantes que hay que acompañar (aunque puede decirse, por suerte, que los jóvenes no suelen amilanarse ante el primer resultado fallido o dificultad); con docentes que tal vez necesiten también un acompañamiento; y con la necesidad de tiempo para ir mejorando y generar impacto.



10. RECOMENDACIONES PARA CCV Y PROYECTOS SIMILARES

Cuento con Voz, como se mencionó al inicio de este TIF, funcionó durante el 2016 y parte de 2017, ya que en los primeros meses de ese año fue reabsorbido por el programa Activados. Pensando en la posibilidad de un retorno del programa o al menos un planteamiento hipotético de cómo hubiera sido conveniente seguir, cabe señalar las siguientes recomendaciones específicas:

- *Reforzamiento de la historia madre a partir del desarrollo de un producto de impacto. Como ya había planteado el equipo de trabajo de CCV, la serie televisiva o su alternativa vía web se trata de una excelente herramienta para desarrollar personajes, relatos y acciones que atraviesen las pantallas.*
- *Desarrollo de una estrategia de difusión que tenga a los docentes como actores destacados,*

entendiendo que su comprensión del proyecto y colaboración para incentivar a los estudiantes es fundamental.

- *Lanzamiento de una web integral, donde las producciones sean visibilizadas correctamente y se dé un orden del proyecto. Se trata de una carta de presentación imprescindible.*

- *Implementación de más acciones de encuentro físico entre estudiantes, una demanda que crece en forma paralela a la identificación con el proyecto.*

Asimismo, es posible realizar otras recomendaciones a nivel más general, que podrían ser aplicadas a cualquier proyecto de características similares:

- *Planificar lo más detalladamente posible las acciones, teniendo en cuenta con datos chequeados los recursos humanos y materiales, la disposición de tiempos y los requisitos administrativos necesarios.*

- *Contar con un equipo transdisciplinario, que tenga buen diálogo entre sí y con los agentes e instituciones a las cuales se debe recurrir.*

- *Adaptar las actividades a los contextos, competencias y posibilidades técnicas de los estudiantes, entendiendo que el fin de este tipo de proyectos es ofrecer herramientas para el desarrollo creativo y no el mero uso de aplicaciones/dispositivos. Sin embargo, siempre será positivo ir un “paso más allá” con acompañamiento y guía de docentes y coordinadores, y favoreciendo la ayuda entre pares y la autosuperación.*



- *Atender al factor lúdico como algo fundamental para captar la atención de los jóvenes, además de la necesidad de hacer visibles sus producciones. En este sentido, es interesante pensar en muestras colectivas virtuales pero también físicas, encuentros o festivales, exposiciones.*

10.1 REFLEXIÓN FINAL

Para el desarrollo de esta tesis, que se extendió durante el 2017, se procuró tener siempre presentes las ideas y perspectivas aportadas por la Especialización en Comunicación Digital, que se convirtió en una valiosa herramienta para mirar de otra manera los fenómenos tecnológicos y culturales actuales de la sociedad.

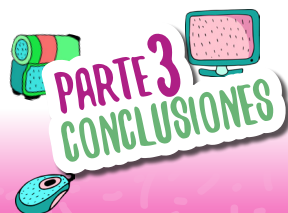
Es así que se avanzó sobre los objetivos planteados al inicio de este trabajo, como la caracterización de la transmedia. Respecto a este tipo de narrativa cabe retomar como aspectos relevantes lo imprescindible de lograr un sujeto activo, que participe de los propuesto; la fortaleza de una historia madre que pueda expandirse a diferentes canales físicos y virtuales; y la importancia de la planificación previa y constante. Cuento con Voz pudo parcialmente llevar adelante estas últimas dos consignas, aunque a modo de conclusión cabe decir que el engagement (“enganche”) que logró fue exitoso y eso vale un reconocimiento especial por la dificultad que significa lograr la identificación con los jóvenes.

Respecto al impacto de las TIC, se ha observado que los estudiantes se enfrentaron a desafíos técnicos y creativos que fueron resolviendo

por sí mismos, con ayuda de compañeros y con guía docente. Desde su “línea de salida” (conocimientos previos, habilidades e intereses), los estudiantes lograron avanzar y desarrollar satisfactoriamente las actividades propuestas. La unión de los grupos fue un aspecto destacado por los participantes de CCV, además de la sorpresa por el compromiso y la responsabilidad que todos asumieron. El descubrimiento de “vocaciones” fue algo que también surgió de las entrevistas, donde estudiantes refirieron que el acercamiento a medios como la radio los decidió a pensar en el periodismo y la comunicación como alternativas de profesión; de hecho, durante 2017 egresados que participaron de CCV el año anterior optaron por esa carrera universitaria y otras relacionadas, como el cine.

Este recorrido de relevamiento e investigación, atendiendo a las producciones que estaban circulando en otras partes del mundo (como en España, del que se obtuvo una entrevista sobre el caso), permitió entender que la narrativa transmedia en un contexto de educación tiene mucho potencial y es incipiente, lo que significa que es oportuno experimentar. Por supuesto hay limitaciones, ya que todo proyecto educativo implica tener en cuenta recursos materiales, humanos y de formación. Pero los beneficios que pueden obtenerse son valiosísimos.

También fue significativo el contacto con la serie noruega “Skam”, que el equipo de CCV tomó como referente. La producción audiovisual está dividida en cuatro temporadas y en cada una hay un personaje principal narrador.



La historia se centra en un grupo de adolescentes de una escuela pública, que atraviesan su primer amor romántico, descubren su sexualidad y se encuentran defendiendo su religión, entre otros tópicos. Lo singular es que la serie se emitía “completa” por la televisión pública todos los viernes, pero durante la semana en la web del programa se difundían cápsulas que sucedían en tiempo real. Es decir, si un personaje se encontraba con otro para tomar algo un martes a las 19 horas, en ese momento era publicado el clip.

En el marco del Mediamorfosis 2017 pude conversar con la directora de Skam, Julie Andem, y con la guionista, Marie Magnus. Ellas me explicaron que consideran que la serie tuvo éxito porque se tomaron el trabajo de entrevistar en profundidad a decenas de estudiantes adolescentes para conocer sus problemas “reales” y que lograron traducir sus rutinas, preocupaciones y usos de redes sociales. Además, tenían un objetivo claro: “ayudar a fortalecer el autoestima de chicas de 16 años a través de la deconstrucción de tabúes, haciéndolas conscientes de mecanismos interpersonales y mostrándoles los beneficios de confrontar sus miedos”.

Skam tiene millones de seguidores en el mundo, y la mayoría la ha visto gracias a fanáticos que traducen los capítulos y los cargan en sitios como Torrent. Se trata, desde mi perspectiva, de un caso a tener en cuenta por su impacto y su metodología, la de escuchar a los consumidores y hacerse eco de su clima de época.

10.2 LA PERMANENTE BÚSQUEDA DEL ENSANCHAMIENTO

Una de las últimas lecturas para este trabajo fue parte del libro de Kevin Morawiki (2007) sobre las experiencias de la Revista Cocú y la Exposición Artística Alterarte, entendidas como política cultural juvenil en la ciudad de Puerto Rico entre los años 2000 y 2005. El autor explica que es importante reconocer lo formativo de los espacios comunicacionales juveniles, donde se privilegian los lazos más que la institucionalidad y coexisten diferentes polos de identificación. Y agrega algo excepcional, que lo destacable es que estas propuestas “ensanchan” los espacios para leer y escribir, entendiendo el leer y escribir en un sentido amplio, como la palabra convirtiéndose en definición y cambio del mundo percibido, como herramienta liberadora.

La narrativa transmedia, por su complejidad y potencialidad, puede ayudar a ese ensanchamiento al proponer nuevas miradas, actividades, conexiones; al privilegiar la participación y la pregunta, haciéndose eco de las inquietudes; y al incentivar la creación y el descubrimiento de las habilidades e intereses de cada persona.

Y para que ese tipo de experiencia sea exitosa es imprescindible la planificación. En ese sentido, como profesionales de la comunicación nuestro rol es diverso y sumamente importante. Podemos estar presentes en el proceso de desarrollo del proyecto; en la investigación y relevamiento de las necesidades/particularidades del público objetivo; en la confección de tareas y actividades desde una perspectiva en comuni-



cación y educación; en la gestión de la estrategia digital del proyecto; en la sistematización de los resultados obtenidos; y en la comunicación interna del equipo a cargo.

Al momento de escribir las conclusiones me encuentro a tres materias de finalizar el profesorado en Comunicación Social que se dicta en nuestra facultad, y quisiera destacar el valor que las lecturas propuestas tuvieron para mi formación. Muchos textos, aunque no fueron citados, me atravesaron y se unieron a los de la Especialización, que ya habían tenido su tiempo para “sedimentar”. Y aunque comencé con una mirada comunicacional sobre el problema que construí, creo firmemente que estoy culminando el proceso con una perspectiva en comunicación, educación y tecnologías, desde la cual me siento cómoda y motivada y que pude descubrir gracias a esta investigación, las personas que conocí en el camino para avanzar en ella y los docentes que me dieron orientación.

Estamos en un momento ideal para pensar en innovadores proyectos para jóvenes, que los alienten a crear, a valorar lo propio y a descubrir o potenciar sus interés y habilidad; espero que este TIF proporcione a los lectores un panorama general de un proyecto que fue efectivamente realizado, que tuvo aciertos y problemas, y que generó una transformación donde fue aplicado. Finalmente, deseo que conocer CCV sea un motor para nuevas ideas centradas en las necesidades de los estudiantes, que están a la espera de nuestra guía y atención para demostrar lo que pueden hacer.

BIBLIOGRAFÍA

Aguaded Gómez, José Ignacio (2007). La edu-comunicación: una necesidad sentida, una apuesta urgente. *Universidad de Brasilia. Brasil.*

Castells, Manuel (2008). La Era de la Información. Economía, Sociedad y Cultura, Vol. 3. *Madrid, España.*

Castells, Núria Molas (2017). La narrativa transmedia: la Carta Ancestral en educación secundaria. Razón y palabra, revista Electrónica en Iberoamérica Especializada en Comunicación. En <http://revistas.comunicacionudlh.edu.ec/index.php/ryp>

Fraser, Analía (2015). Un proyecto transmedia sobre la soledad. Trabajo integrador final. Especialización en Comunicación Digital Audiovisual. *Universidad Nacional de Quilmes.*

Gutiérrez, Lidia B. (2006). Paradigmas cuantitativo y cualitativo en la investigación.

Hopenhayn, Martín (2003) “Mundo virtual y cambio cultural”. En Educación, comunicación y cultura en la sociedad de la información: una perspectiva latinoamericana. *Naciones Unidas. CEPAL/ECLAC. Santiago de Chile.*

Huergo, Jorge (2004). Los medios y las tecnologías en educación. *La Plata, Argentina.*

Martínez Carazo, Piedad Cristina (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Barranquilla, Colombia.*

Morawicki, Kevin (2007). La lucha de los Innombrables. Lo político y lo educativo en espacios comunicacionales juveniles. *La Plata, EDULP.*

Paz, Julio César (2010). “Notas sobre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación”. *Revista Sociedad y Discurso. Número. Universidad de Aalborg.*

Prensky, M. (2009). H. sapiens digital: From immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate 5 (3)*

Renó, Luciana (2014), “Transmedia, conectivismo y educación: estudios de caso”. En: Campalans, Carolina, Reno, Denis. *Narrativa Transmedia, entre teorías y prácticas. Editorial Universidad del Rosario. 199-212.*

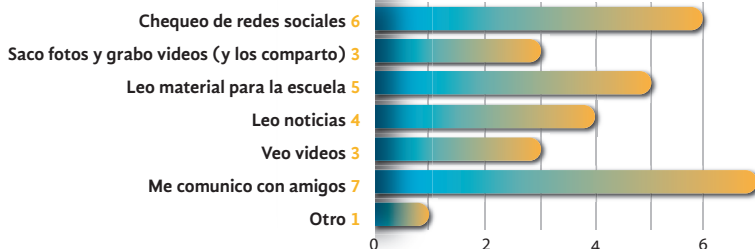
Rodríguez Illera, J. L. y Molas Castells, N. (2013) La narrativa transmedia como alfabetización digital. En: Rodríguez Illera, J. L. (comp.) *Aprendizaje y educación en la sociedad digital. Barcelona: Universitat de Barcelona. 123-134.*

Saltalamaccia, H (2005). Del proyecto al análisis: aportes a una investigación cualitativa socialmente útil.

Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. **Universitat de Barcelona. Barcelona.**



En un día normal, ¿Qué cosas hacés con tu celular?



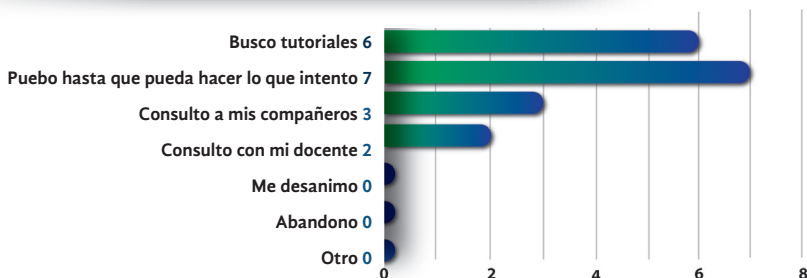
Si producís un texto, sacás una foto o grabás un video, ¿lo compartís?



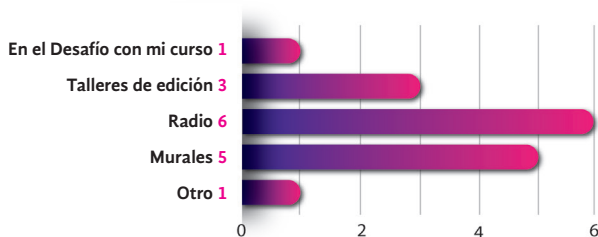
¿Qué herramientas digitales utilizás con regularidad?



¿Cómo te sentís cuando tenés que utilizar alguna herramienta que no conocés? ¿Cuál es tu actitud?



¿Cómo participaste en Cuento con Voz?



¿Qué es lo que más te gustó de CCV? ¿Qué sentís que aprendiste?

“Mucho, fue unas de las mejores experiencias... Lástima que ahora no es tan dinámico como en los comienzos”.

“De CCV me gustó la experiencia que tuve, el haber compartido con mis amigos. Aprendí a producir un programa de radio: hacer el guión, buscar material, invitados, etc”.

“Me gustó las actividades que nos hicieron hacer y el viaje. Aprendí a conocer y llevarme más con mis compañeros”.

“Fue una experiencia única que hizo que nuestro arte se vuelva libre, vuele nuestra imaginación y se valore nuestra expresión”.

“Me gustó la forma en la que ganamos confianza con las demás personas. Aprendimos mucho de formas más prácticas”.

“Más que aprender, se dan vivencias que sirven como experiencia a futuro, ¡es una buena herramienta para jóvenes!”

“Me gusta la idea de poder tener un espacio para compartir lo que sucede en mi colegio y departamento. Y tener la sensación de ser escuchado como joven”.

“Ganar experiencia con alumnos y colegas para preparar programas, videos y demás contenido”.

“Me solté mucho y aprendí a expresarme mejor”.

¿Qué mejorarías de CCV? ¿Qué te hubiera gustado que fuera diferente?

“Más uniones y trabajo en conjunto con todas las ramas que hacen a Cuento con Voz”.

“No se me ocurren ideas para mejorar CCV, pero me encantó la experiencia y no cambiaría nada”.

“La verdad no sé, pero me gustó el trato que nos dieron y el viaje que hicimos”.

“Mejoraría que haya representantes en cada departamento para poder tener un contacto más directo”.

“Sólo difusión”.

“Que haya bastante gente para que realicen actividades en todos los colegios, después de eso se va a expandir a lo largo del país”.

“Me gustaría que se logren construir radios en todos los colegios, y que las puedan sintonizar en toda la provincia, así son más escuchadas”.

“Me parece que se debe seguir difundiendo tanto en redes sociales como personalmente en todos los colegios para permitir expresarse”.

“Me gustaría más encuentros, y no cambiaría nada”.



STAFF

Cuento con Voz

Juan Luna Corzo
Ministro de Educación

Emmanuel Noriega
Director General de Despacho

Hebe Estrabou
Coordinadora General del Proyecto

Álvaro Vildoza
Guionista/ Transmedia

María Carla Navarro
Dirección de Actores

Roberto Martín de la Fuente
Realizador AV

Fernando Nicolás Fuentes Maturano
Realizador AV

María Emilia Zárate
Productora

Carlos Matías Jesús Ludueña Varón
Productor / Sonidista

Marcos Noel Sánchez Biondi
Diseñador Gráfico

Vanesa Juana Rosa de la Vega
Imagen Gráfica

PROTAGONISTAS TRANSMEDIA

Faustina Van Muylen

Actriz / Charito

Joaquín Peñaloza

Actor / Nacho

Lautaro Conessa

Actor / Joaco

ARTES VISUALES

Camila Eugenia Carrión

Muralista

Ayelen María Argañarás Nievas

Muralista

Maricel Andrada

Muralista

Leonor Sánchez

Muralista Invitada

Luis Scruchi

Muralista invitado

Natacha Avellaneda

Muralista Invitada

APOYO TIC

Elisa de la Puente

Directora de TIC



RADIO **Cuento con Voz**

Marcos Rodríguez
Coordinador de la Radio

Adrián Rodríguez
Técnico operador

Facundo Herrera
Formación

Horacio Héctor Paidon
Técnico Aminga

MUSICOS

Ramón Navarro
Músico / Música original / Ensamble

Omar Juárez
Músico / Talleres

María de los Ángeles Salguero
Música / Talleres

DIRECCIÓN DE **SECUNDARIA**

Darío Vega
Director de Nivel Secundaria

PAGINA WEB

Sebastián Torralba
Página Web

